

# GUÍA DE CIBER-RIESGOS PARA EDUCADORES



ME CONECTO  
SIN CLAVOS

Hagamos un internet más seguro

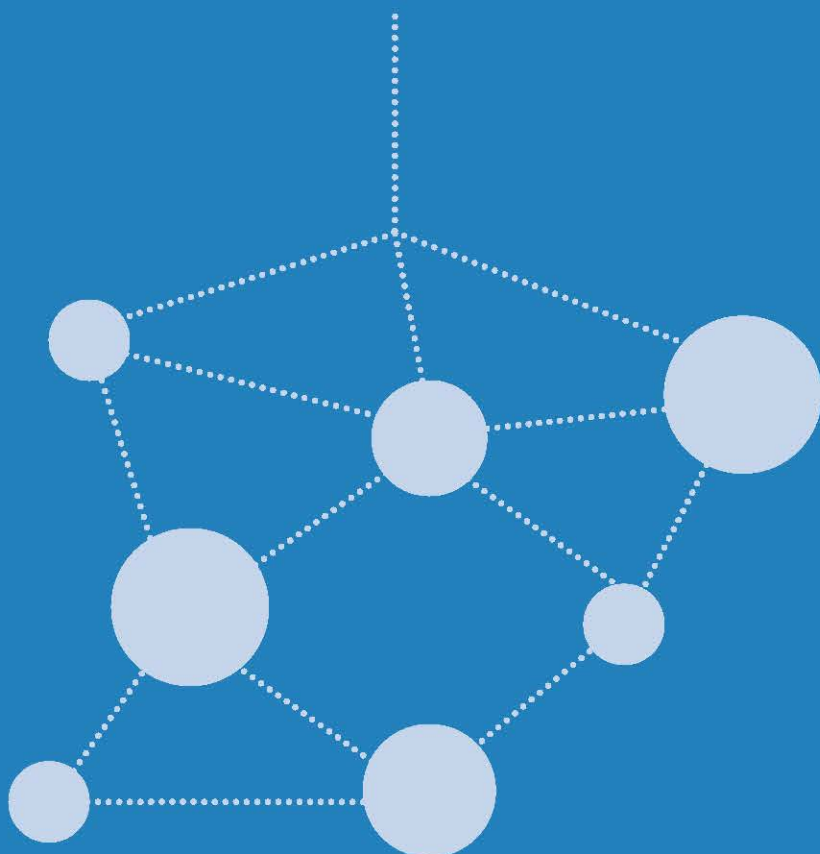


**E**n nuestro contexto educativo contar con herramientas necesarias para desarrollar procesos formativos que doten a los alumnos de una base con la que enfrentar su realidad cotidiana se torna importante. Los riesgos en el internet con los que niños, niñas y adolescentes se encuentran todos los días son muy altos y, en ocasiones, con consecuencias irreversibles. Es imposible plantearse la educación sin un acceso cada vez mayor a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), por lo que la prevención de los peligros en la navegación pasa obligatoriamente por una formación adecuada, la capacitación por competencias y la disponibilidad de herramientas al respecto.

Es importante tener en cuenta que la presente guía se trata de un referente que se mantendrá como formato estándar para el modelo educativo a nivel nacional, con las disparidades existentes entre centros escolares y edades de los alumnos, por lo que habrá que ser adaptado a las diferentes necesidades estudiantiles de cada colegio y curso en cuestión. Como referente será una propuesta a tener en consideración para asimilarse en el curriculum base por parte de las autoridades educativas.



# presentación





# objetivos educativos

Constituir la base de transmisión de material práctico y oportuno acerca de los posibles peligros a los que se enfrentan niños, niñas y adolescentes en el uso de las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación. Gracias a ello, el maestro contará con:

- Herramientas válidas para usar en la divulgación de contenidos relacionados a los ciber-riesgos en la escuela.
- Tendrá un referente al que acudir en caso de dudas para diseñar las clases y actividades.
- Utilizará recursos acordes con las modalidades impartidas a nivel nacional.

El profesor podrá dotar a sus alumnos de las siguientes destrezas:

## • Competencias digitales:

- **De información:** buscar en internet de manera independiente e intuitiva material referente a los temas relacionados con los ciber-riesgos, sobre todo aquellos especialmente dirigidos a niños, niñas y adolescentes.
- **Comunicativa:** será capaz de interactuar con gente de su misma edad, adultos y personas que conozcan del tema, en la búsqueda de recursos, protección y ayuda relacionada con los peligros que el niño, niña o adolescente podría encontrar en las redes sociales, el internet y los juegos o actividades recreativas en línea.
- **De seguridad:** se contará con las habilidades necesarias para protegerse de posibles intentos de acoso, intimidación de tipo sexual o violenta, suplantación de identidad, chantaje en línea y otro tipo de extorsiones o intimidaciones utilizando las tecnologías web.



# competencias

## • Competencias básicas:

- **En comunicación lingüística:** saber expresarse con corrección a través de los medios digitales, tanto de manera escrita, como oral, como audiovisual, comprendiendo y utilizando con propiedad los diferentes tecnicismos, así como las formas coloquiales para hacerse entender con sus interlocutores.
- **Capacidad de reacción en el mundo real:** el estudiante podrá acudir a diferentes personas y lugares en busca de protección y ayuda, pudiendo relatar con facilidad los hechos a los que se ha visto sometido en las

redes sociales o en cualquier otro medio de carácter virtual.

- **Autonomía e iniciativa personal:** el menor podrá tomar medidas por su cuenta para prevenir peligros a través de los medios digitales o dirigirse a las personas adultas pertinentes que puedan ayudarles.
- **Aprender a aprender:** se dotará al alumno de las herramientas para encontrar la motivación para seguir investigando sobre el tema por su propio interés.

Estas competencias irían inmersas en el Curriculum Nacional Base (CNB), según se muestra en el Anexo 1.

# contenidos

## Conceptuales:

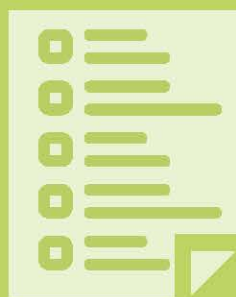
- Los roles que intervienen en los ciber-riesgos.
- Los síntomas perceptibles ante una situación de ataque de contenido sexual y violento a través de internet.
- Modos y medios utilizados para perpetrar delitos informáticos contra la niñez y la adolescencia.
- Consecuencias para la víctima y el delincuente.

## Procedimentales:

- Pautas de prevención en las aulas y fuera de ellas.
- Acciones a llevar a cabo ante un posible delito.

## Actitudinales:

- Desarrollo de empatía hacia la víctima.
- Concienciar de la importancia de la búsqueda de ayuda.
- Fomento de hábitos de convivencia positivos y prácticos.



# metodología

Actividades programadas para una serie de sesiones, alrededor de 5 a 15, según las posibilidades y preocupación del centro hacia el contenido de las mismas, de cuarenta y cinco minutos cada una. Los contenidos, prácticas y actividades estarán condicionadas por la cantidad y el número de participantes de cada institución. Hay que tener en cuenta que los contenidos son muy extensos y necesitarían de una profundización más seria para acapararlos por completo, pero, dada la situación real y diversa del contexto, será inevitable acondicionarlos a cada contexto. Eso

sí, se recomienda que los periodos se mantengan en el parámetro de los cuarenta y cinco minutos, para poder hacer un aprendizaje variado, sin agotar el potencial de atención del alumnado.

El maestro puede apoyarse en el siguiente material para impartir la clase: videos didácticos, que podrá bajarse del portal creado para el mismo fin por la campaña Me Conecto Sin Clavos. Pizarrón o papelógrafo, cartulinas y rotuladores, fichas de evaluación.

# sesión 1

## UNIDAD DIDÁCTICA:

### 1. Los roles del ciberriesgo

Se recomienda empezar con una actividad tipo lluvia de ideas donde los niños, niñas y adolescentes identifiquen casos en los que pueden encontrar peligros al momento de utilizar una tecnología que esté conectada en línea y que, por lo tanto, suponga que nuestro usuario e información entre a disposición de un número indeterminado de usuarios que pueden interactuar con nosotros.

En muchas ocasiones se trata de foros, juegos o actividades en línea en las que entras sin estar muy seguro de quienes son las personas con las que te estás comunicando.

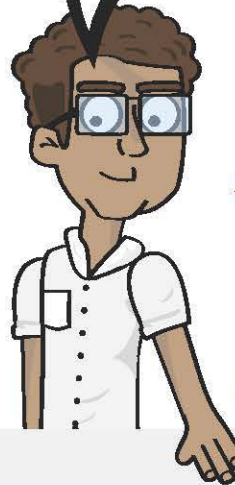
Puede ser gente que comparte una afición contigo por la lectura, los superhéroes, un determinado juego o videos

en línea.

Ellos pueden leer todas tus opiniones, acceder a mucha de tu información y entablar una comunicación contigo como si realmente te conocieran.

Sin darte cuenta tienes un nuevo amigo, ¡al que ni siquiera conoces de

**SABÍAS QUE A LA HORA DE INGRESAR AL INTERNET LO QUE ESTÁS HACIENDO PUEDE SER VISTO POR MUCHAS PERSONAS.**



A continuación, se insertan las láminas de trabajo en clase.

### ¿Qué nos puede pasar en la red?

La mayoría de la gente que interactúa contigo en internet son conocidos que has permitido que compartan la información contigo.

**¡PERO NO SIEMPRE ES ASÍ!**

veras!, pero realmente te relacionas con él mucho mejor que con las personas que te rodean en la vida real.

A continuación, se explicarán algunos de los aspectos del ciberriesgo: concepto, principales medios, roles que intervienen, especificaciones de los delitos en red y consecuencias.

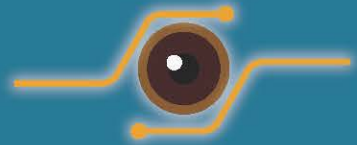
## GUÍA DE TRABAJO

**HAY ALGUNOS CONCEPTOS QUE DEBES SABER SI QUIERES NAVEGAR SEGURO EN INTERNET**



Uno de esos riesgos es el ciber-acoso o cyber-bullying:

- Consiste en utilizar los medios en línea para dispersar una campaña de insultos y descalificaciones contra un determinado compañero o compañera del grupo de personas al que perteneces por tu rango de edad, ya sea en la escuela, en tu comunidad o en un lugar donde vayas a recrearte.



### El ciber-riesgo

*Hacer amigos en las redes sociales, jugar a juegos en internet o compartir experiencias, hacer tareas conjuntas y buscar cosas que no sabes, es mucho de lo que te permiten las nuevas tecnologías. Sin embargo, en el momento en que entras a la red global, también tu información despierta el interés de gente que busca beneficios ilegales a través de estos medios, lo que genera grandes peligros de consecuencias muy negativas para el internauta.*



**APÚNTATE BIEN OTROS DE  
LOS RIESGOS QUE PUEDES  
ENCONTRAR EN EL INTERNET.  
¡SON MÁS DE LOS QUE TE  
IMAGINAS!**

- **El grooming:** Se puede definir como el acoso a través del internet ejercido deliberadamente por un adulto para establecer una relación y un control emocional sobre un menor con el fin de preparar el terreno para su abuso sexual. Supone el conjunto de técnicas de engaño y persuasión que utiliza un adulto para ganarse la confianza y disminuir las inhibiciones del menor y obtener de él un beneficio de índole sexual, que es la finalidad que persigue (grooming es una palabra inglesa que significa “engatusamiento”) <sup>1</sup>.
- **El sexting:** Consiste en la difusión o publicación de imágenes o videos de tipo sexual, producidos por nosotros mismos cuando nos conectamos a internet, principalmente a través del teléfono móvil, o por otros dispositivos tecnológicos (la tablet o la compu). El térmi-

<sup>1</sup> Los conceptos están extraídos y adaptados de [www.red.es](http://www.red.es)

no sexting es un anglicismo que proviene de dos vocablos: “sex” (sexo) y “texting” (envío de mensajes de texto a través de los teléfonos móviles); en español también se conoce como sexteo.

- **Suplantación de identidad:** Aunque todos estamos expuestos a este peligro, consiste en el uso de información personal, a través de las redes, por parte de una tercera persona con el fin de obtener un beneficio propio. Esto puede afectarte gravemente, ya que los actos cometidos por esa otra persona te serán atribuidos.
- **Comunidades peligrosas en línea:** son un grupo de personas con intereses comunes que comparten un espacio en Internet. Pueden perjudicarte cuando su contenido es inapropiado para los menores. Por ejemplo, aquellas que defienden desórdenes alimenticios, autolesiones, odio hacia el otro o actividades sexuales impropias.
- **Tecnoadicciones:** es cuando abusas de las tecnologías hasta tal punto que te quitan la libertad. Si pasas gran parte de tu tiempo en el internet, un juego online o mandando mensajes a tus amigos puede influir gravemente en tus estudios o relaciones familiares y de amigos.

**TIENES QUE TENER CUIDADO CON CIERTAS COSAS  
CUANDO TE CONECTES, PORQUE EN INTERNET NO  
TODO ES COMO PARECE.**

- **La privacidad en Internet:** se refiere al control de la información que posees al conectarte al internet e interactúas intercambiando datos. Esa información es algo muy personal que no deberías compartir con desconocidos o personas con las que no tengas confianza, ya que puedes sufrir engaños, robos o, incluso, ser utilizada para cometer delitos. Debes reflexionar, antes de publicar cualquier información personal, ¿qué pa-

saría si llegara a malas manos?

- **Netiqueta:** son unas normas básicas de cómo debemos comportarnos cuando estamos navegando por internet y cómo esperamos que los demás se comporten con nosotros. Estas reglas se han plasmado en diferentes formatos, pero básicamente se corresponden con mantenernos educados y respetuosos como lo somos en la vida fuera del ciberespacio.



APRENDE Y JUEGA \*

**HA LLEGADO EL MOMENTO DE DIVERTIRNOS. HAREMOS UN COMECOCOS DE PAPEL, CON EL QUE PODER REPASAR LOS DIFERENTES PELIGROS Y COSAS A TENER EN CUENTA CUANDO NAVEGAMOS POR INTERNET.**



- Al terminar, puedes jugar con tus compañeros a intercambiar contenidos o adivinar iconos.
- Puntúa tus resultados y averigua cómo estás de conocimientos con respecto a la red.

• Repasa en tu casa o en tus ratos libres abriendo el comecocos para recordar los términos.

\* Las actividades aquí remitidas son opcionales a modo de ejemplo. En el anexo dos hemos ingresado un buen número de actividades posibles acordes a las competencias del CNB.

**El ciberacoso o cyberbullying** es el daño repetido por parte de menores hacia otro menor a través de las TIC.

Las **tecnoadicciones** o **ciberadicciones** son los abusos de las TIC, ya sea **Videojuegos, Internet, Móvil y Tv**.

La **privacidad** es el control de la información personal de un usuario que se conecta a internet y navega con sus datos.

La **suplantación de identidad** es el uso de información personal de otra persona para hacerse pasar por ella y obtener beneficio.

**Netiqueta** es un término para establecer unas normas de buenas maneras en el uso de Internet (etiqueta en el mundo real).

**Sexting** es la publicación de imágenes o vídeos propios de tipo sexual a través de las TIC **Ordenador, Tableta y Móvil**.

**Grooming**. Las acciones de un adulto cuando el objetivo es ganarse la amistad de un niño para abusar sexualmente de él.

**Comunidades peligrosas**. Pueden ser un riesgo si el contenido es inapropiado para niños o tienen peligro.

**1** Imprime la hoja del comecocos y recórtalo.

**2** Dobla diagonalmente en forma de triángulo.

**3** Dobla de nuevo diagonalmente para formar un triángulo más pequeño.

**4** Desdobra el papel y vuélvalo.

**5** Dobla cada esquina hacia el centro.

**6** Dale la vuelta para ver la cara con los mensajes.

**7** Vuelve a doblar todas las esquinas hacia el centro.

**8** Dóblalo por la mitad.

**9** Los colores deben quedar por fuera.



**10** ¡Lístenlo! Pon tus pulgares e índices en los espacios que quedan debajo y muévelos hacia el centro.



# EVALUACIÓN MÓDULO 1

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

SERIE	Destreza	Valoración	Total
<b>Primera Serie</b>	Interpretar, Analizar, Argumentar	Sopa de letras 15 puntos c/u Historia 20 puntos	
<b>Segunda Serie</b>	Identificar, Registrar, Seleccionar	7 puntos c/u	
<b>Tercera Serie</b>	Seleccionar, Analizar, Proponer.	10 puntos c/u	
<b>VALORACIÓN FINAL</b>			

**PRIMERA SERIE.**  
**(VALORACIÓN 35 PUNTOS)**

Palabras a buscar: **información, desconocido, real, gente, navegar, seguridad, acceder, realidad, cuidado, conexión**

J O G B L R N F A L S L J O R G T F S A L  
M U M T M A C C E D E R M N B A M G H M B  
Y D R C Y Y S N Y F S Y D Y R Y Y R Y E S  
U U I O U E F A U E N U A U J D U E S U E  
I F I N I N F O R M A C I O N I K A I I G  
E A E E E Y S D N E V E H E T E E L T E U  
S A S X B S J S A D E S C O N O C I D O R  
X A X I X F X A U R G X S A X U X D A X I  
S T R O T U T S G T A O T D J O F A T G D  
U G E N T E T U U A R U D H U S U D U F A  
I G A J D I A H I F I Y J I O I U S H I D  
O N L L F I J O L C U I D A D O L D A L P

Utilizando las palabras encontradas en la sopa de letras, escribe una breve historia relacionada a la seguridad que se debe tener al navegar por internet.

**SEGUNDA SERIE.**  
**(VALORACIÓN 35 PUNTOS)**

A continuación se anotan algunos aspectos del ciberriesgo. Identifica a qué concepto pertenecen y escribe su nombre.

1. Consiste en el uso de información personal, a través de las redes, por parte de una tercera persona con el fin de obtener un beneficio propio.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Consiste en la difusión o publicación de imágenes o videos de tipo sexual, producidos por nosotros mismos cuando nos conectamos a internet, principalmente a través del teléfono móvil, o por otros dispositivos tecnológicos.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Se puede definir como el acoso a través del internet ejercido deliberadamente por un adulto para establecer una relación y un control emocional sobre un menor con el fin de preparar el terreno para su abuso sexual.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Es el abuso de las tecnologías hasta tal punto que te quitan la libertad.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Se refiere al control de la información que posees al conectarte al internet e interactivas intercambiando datos.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TERCERA SERIE.**  
**(VALORACIÓN 30 PUNTOS)**

Escribe tres ejemplos de netiquetas que conozcas y que hayas practicado.

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

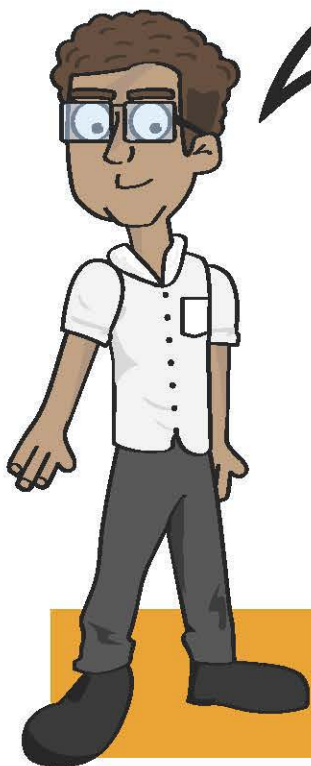
\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# sesión 2

**CUANDO LEAS ALGO EN INTERNET SIEMPRE DEBES PREGUNTARTE ¿QUIÉN PUBLICÓ ESTO Y CUÁL ES LA INTENCIÓN QUE TIENE AL HACERLO?**



## UNIDAD DIDÁCTICA:

### 2. Cómo prevenir los ciberriesgos

Comiencese con una pequeña explicación por parte del profesor para motivar a que los alumnos se mantengan alertas cuando naveguen por internet. Aquí puede utilizar algún recurso en vídeo de los suministrados en la página web de la campaña (en su defecto será [www.meco-](http://www.meco-nectosinclavos.net.gt)

[nectosinclavos.net.gt](http://www.meco-nectosinclavos.net.gt)). A raíz del vídeo se puede pedir algún comentario y explicar que no todo lo que aparece en el internet es cierto, sino que, muy al contrario, se trata de un medio que permite a los usuarios de cobijarse bajo identidades falsas y usar engaños para conseguir intenciones perversas.

**A continuación, se insertan láminas de trabajo en clase:**

### **¡CONFÍA EN LA WEB PERO NO SEAS INGENUO!**

*Hay algunas cosas que debes tener en cuenta para saber si las personas y los sitios con los que te comunicas son acordes a tu edad y contenidos que pueden realmente aportarte.*

## ACCEDE A LOS CONTENIDOS PROPIOS PARA TU EDAD

No se aprende todo de golpe, la vida tiene etapas e internet también. Navegar por la red es apasionante, te permite acceder a un mundo lleno de maravillas y misterios.

Pero como en cualquier aventura, tener un buen mapa resulta fundamental.

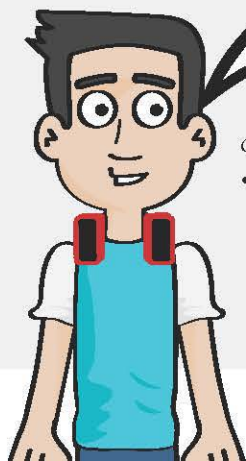
Adentrarse a un mundo desconocido sin las referencias correctas puede suponer peligros insospechados.

Como en todo aprendizaje, resulta fundamental que vayas accediendo a los contenidos de forma gradual, esto te ayudará a avanzar más rápido en aquellas

experiencias que realmente contribuyan a tu crecimiento intelectual y humano.

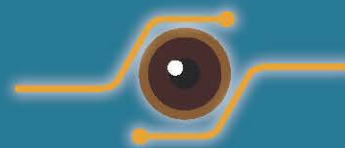
Confundirte o vagar por zonas inadecuadas no solo te harán perder un tiempo irrecuperable, sino que podrán influir negativamente en tu formación como estudiante y como persona.

**¡SÉ PILAS, DÉJATE ASESORAR, Y SÉ UN VERDADERO CRACK DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN!**



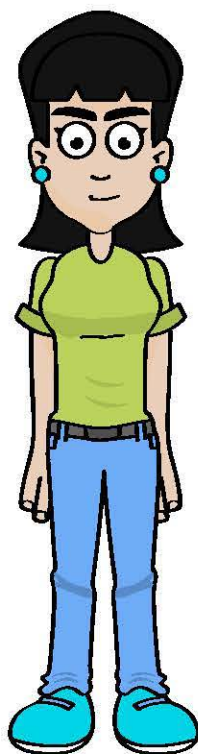
Algo que es importante es identificar a las personas que te pueden ayudar:

- Puedes pensar que las personas mayores no entienden tus problemas, pero ellas pasaron por parecidas situaciones a las tuyas. No tengas pena en preguntarles por cualquiera de las dudas que te genere el internet.



### Los tips de las tics

*Las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) tienen sus propias reglas, o tips. Dominarlas no es fácil y reunir toda la ayuda que puedas sobre el tema te servirá mucho. No seas reservado al respecto y cuéntale a los demás tus dudas al respecto*



**¡APÚNTATE BIEN A QUIÉN  
PUEDES CONSULTAR CUANDO  
NAVEGUES POR INTERNET!**

- **Tus papás:** Todos pensamos que nuestros padres pueden carecer de habilidades en el manejo de los sitios y redes sociales que a nosotros nos gustan en internet, pero no es cierto. Por sus trabajos y necesidades, ellos cada día están más conscientes de las ventajas y peligros que el ciber espacio tiene.
- **Tus maestros:** Son la persona perfecta con la que compartir tus pensamientos y dudas. No creas que les aburres, ellos necesitan tener constante retroalimentación de las preocupaciones y avances de sus alumnos para hacer mejor su trabajo.
- **Los expertos en cómputo de la escuela:**

**la:** Siempre está la profesora de informática o el profesor que sabes que le encanta todo lo relacionado a la tecnología. Aprovecha la oportunidad y pregúntale cualquier cuestión que te ayude a la hora de navegar en tu computadora o celular.

- **Tus amigos y compañeros:** son los más cercanos a ti, en un momento dado, quizás puedas encontrar un rápido consejo en ellos. Tampoco debes de fiarte mucho de sus conocimientos sobre el tema, ten en cuenta que en la mayoría de los casos sabrán lo mismo o menos que tú.
- **Otras personas mayores:** no siempre puedes recurrir a tus papá o maestros cuando los necesitas. Seguro que tienes alguien cerca que te sorprenderá con su buena colaboración a la hora de tener un problema. Pueden ser tus tíos o tus abuelos, cuanto más te quieran más se esforzarán en ayudarte, aunque no sepan mucho, tendrán a quién consultar. Lo importante es que no te sientas solo.

**¿TIENES ALGUNA NORMA  
A LA HORA DE USAR EL INTERNET?  
DEFINIR BIEN ALGUNAS REGLAS  
PUEDE SERVIRTE PARA PREVENIR  
ALGUNOS DE LOS MALES QUE TIENE.**

- **Llega a acuerdos:** el internet puede convertirse en una actividad divertida, al mismo tiempo que se haga un problema a la hora de realizar tus actividades diarias. Pasar mucho tiempo platicando con tus amigos y distraído con juegos y páginas en línea puede causarte serios problemas. Habla con tus padres y maestros para encontrar la mejor forma de administrar tu tiempo en internet.
- **Se precavido:** Lo mejor es que uses el internet únicamente para compartir tus cosas con la gente

que realmente conoces. Sin embargo, para ampliar tus conocimientos y desarrollar tus propios gustos muchas veces vas a entablar relaciones con personas que realmente no conoces. Esas personas pueden llegar a convertirse en parte importante de tus relaciones. Tienes que tener cuidado con no compartir cuestiones personales con este tipo de gente, ya que realmente muchos utilizan el internet a través de perfiles falsos en los que no cuentan su verdadera identidad.



Realiza varios grupos de trabajo. A cada uno de ellos se les entregará una historia en la que se desarrollan posibles situaciones vividas en internet.



### 1ER CASO.

**Melisa** es una joven de Todos los Santos, Huehuetenango, que ahora vive en Ciudad de Guatemala. No tiene muchos amigos y es muy difícil que se comunique con ellos en persona, por eso pasa la mayor tiempo compartiendo con sus conocidos en las redes sociales. Un chico que dice que es también de Huehue, pero que ella no conoce, le empieza a enviar mensajes sobre lo bonita que es, ella comienza a entusiasmarse con él. Él vive ahora en Estados Unidos, así que le dice a Melisa que se anime a irse allí con ella, que él conoce como.



### 2º. CASO

**Stefani** es una niña de características especiales que no tiene movilidad de la cintura para abajo, por lo que utiliza una silla de ruedas. Eso le ha hecho muy capaz para el uso del internet. Tanto es así, que la mayoría de sus conocidos son a través de internet. Tiene, desde hace tiempo un novio bien guapo, es un guatemalteco que conoció en las redes sociales. Ahora por fin regresa a Guatemala y ha prometido conocerla, así que ella lo ha invitado a llegar a su casa nada más que baje del avión. Ella está muy contenta, ya que aunque no tiene problemas económicos en su familia, la silla de ruedas le impide hacer muchas cosas y le encantaría tener un novio para pasar todo el tiempo con él.



### 3ER. CASO

**Pancho** es un joven apasionado por los juegos en línea. Su juego preferido lo practica con un amigo on-line. Durante mucho tiempo, ha estado platicando con él de cosas relacionadas con el juego y, aunque no lo conoce en persona, siente mucha confianza hacia él. Hace poco le invitó a su perfil en una red social. Cesar se sorprendió mucho al ver que no era otro niño, sino un señor mucho mayor que él. No le importó porque habían pasado muy buenos momentos juntos y le confiaba sus problemas. El señor le dijo que él podía ayudarlo y que le llamara cuando necesitara verlo, y le dio un número de teléfono.

### 4º. CASO

**Neto** era el líder de su clase, tenía un montón de amigos y le gustaba mucho ir al colegio. Sus padres tuvieron que mudarse a la capital, allí Neto no conocía a nadie y en el colegio sus compañeros lo trataban con desprecio. Él intentó hacerse amigo de una de las niñas de su clase que le trataba con amabilidad. Se hablaban por una red social al salir del colegio y ella le decía que le caía muy bien y que le quería mucho. Le empezó a pedir fotos suyas y le decía que se veía muy bien. Al día siguiente, todo el mundo se burlaba de él en el colegio, la niña había cambiado sus fotos para que Neto se viera de forma grotesca. Se quería morir y no sabía qué hacer. Empezó a volverse extraño con todo el mundo, incluso con su propia familia.



## 5º. CASO

**Lidia** tenía un complejo porque se creía que no era muy bonita. Un día, cuando iba con su mamá, un señor dijo a su madre que qué hija más bonita tenía. Les dijo que él era fotógrafo y que les podía tomar unas fotos artísticas para ponerlas en internet. Les pareció buena idea, porque el señor era muy simpático y parecía importante, incluso les invitó a un helado mientras les tomaba las fotos. Él les pasó las fotos por una red social ellas las postearon en sus redes sociales. Eran bien bonitas y les dieron un montón de me gustas. El problema fue cuando una amiga de Andrea le dijo que de casualidad se le había abierto una página de contenido sexual de Guatemala y aparecía Andrea con las fotos que le habían tomado, pero que por el contexto parecía que estaba insinuando algo que no era.



### PASOS QUE DEBES SEGUIR CON TU GRUPO:



1. **Lee atentamente el texto**, lo puedes hacer individualmente o que uno lo lea en alto para todos.



2. **En una cartulina** van a poner todas las cosas que les parecen importantes de la historia, sus opiniones de por qué ha pasado eso y si les parece algo que les pudiera pasar a ustedes.



3. **Luego**, en otro espacio de la cartulina, grande y claro, ponen todas **las cosas que creen que se podría hacer** para que el niño, niña o adolescente en cuestión resuelva su problema.



4. **Finalmente, crea otro espacio con las recomendaciones** que para ustedes les parece convenientes que se les dieran en casa o en el colegio con respecto al caso que trataron.

### EXPOSICIÓN:

Con la cartulina cada grupo pasará a la parte delantera del salón y explicará a sus compañeros como han resuelto el caso. El resto de los compañeros tendrán una hoja de evaluación en la que valorarán cómo les pareció que sus compañeros hicieron su cartulina.



# EVALUACIÓN MÓDULO 2

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

SERIE	Destreza	Valoración	Total
Primera Serie	Analizar, Contrastar, Reconocer.	5 puntos c/u	
Segunda Serie	Identificar, Registrar, Seleccionar.	8 puntos c/u	
Tercera Serie	Seleccionar, Analizar, Identificar, Diferenciar.	3 puntos c/u	
Cuarta Serie	Argumentar, Experimentar, Analizar, Estimar.	15 puntos c/u	
VALORACIÓN FINAL			

## PRIMERA SERIE. (VALORACIÓN 15 PUNTOS)

Escribe tres ventajas que tienes al navegar en la red si te haces el siguiente cuestionamiento:  
¿Quién publicó esto y cuál es la intención que tiene al hacerlo?

1. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SEGUNDA SERIE. (VALORACIÓN 40 PUNTOS)

Responde las preguntas siguientes.  
1. ¿Por qué es necesario tener un buen mapa para navegar en la red?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Qué significado tienen las siglas TICS?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Cuál es la razón de estar alerta cuando navegas por internet?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Por qué se dice que no todo lo que aparece en internet es cierto?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Qué aspectos debes tener en cuenta para saber si las personas y los sitios con los que te comunicas son seguros y acordes a tu edad?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## TERCERA SERIE. (VALORACIÓN 15 PUNTOS)

Escribe en los paréntesis de la derecha, la letra que corresponde a la respuesta correcta de cada ítem

1. Estas personas pueden carecer de habilidades en el manejo de los sitios y redes sociales que a nosotros nos gustan en internet, pero no es cierto. Por sus trabajos y necesidades, ellos cada día están más conscientes de las ventajas y peligros que el ciber espacio tiene.

- a. Maestros                      b. Entrenadores  
c. Padres                         d. Ninguno  
(     )

2. Esta persona relacionada a la tecnología. Debemos aprovechar la oportunidad y pregúntale cualquier cuestión que te ayude a la hora de navegar en tu computadora o celular.

- a. Dueño del café internet  
b. Bombero  
c. Profesor de informática  
c. Maestro de Educación Física  
(     )

3. Son los más cercanos a ti, en un mo-

mento dado, quizás puedas encontrar un rápido consejo en ellos. Tampoco debes de fiarte mucho de sus conocimientos sobre el tema, ten en cuenta que en la mayoría de los casos sabrán lo mismo o menos que tú.

- a. Padres                              b. Abuelos  
c. Amigos y compañeros      c. Ninguno  
(     )

## CUARTA SERIE. (VALORACIÓN 30 PUNTOS)

Existen normas para el uso de internet, escribe un ejemplo de tu vida en relación a las siguientes reglas.

1. Establecimiento de acuerdos personales para utilizar internet.

2. Precaución con el uso de internet.

# sesión 3

## UNIDAD DIDÁCTICA:

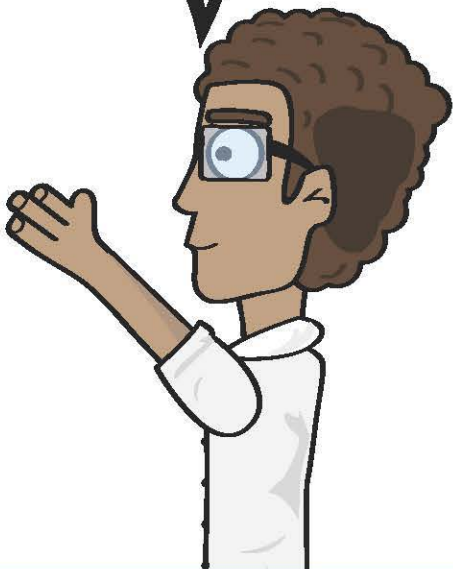
### 3. El uso inadecuado del internet

Se empezará por hacer que los alumnos escriban en un pequeño texto todo lo que han aprendido hasta ahora sobre los peligros del ciberespacio. A continuación, se establecerá un pequeño debate en la que el profesor irá destacando las principales temáticas aludidas en el pizarrón y, con todas ellas, hará un cierre para afianzar los conceptos que ya estén bien asumidos, así como puntualizar aquellos aspectos que hayan quedado sin especificar pero que son importantes.

A continuación, se insertan láminas de trabajo en clase:

#### **AQUÍ TIENES RECOMENDACIONES ÚTILES**

El internet es un modelo de comunicación doble vía. Eso quiere decir que no únicamente vas a recibir los contenidos que otras personas te mandan, sino que en muchas ocasiones serás tú el que utilices la web para difundir tu propia información.



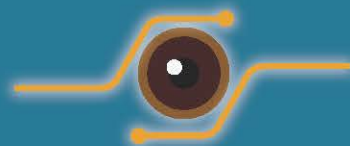
SIEMPRE ES BUENO TENER CLARO QUE PASOS TIENES QUE DAR PARA NAVEGAR TRANQUILO POR LA RED. SON FÁCILES, NO TE APURES.



#### **MANTÉN LA INFORMACIÓN SENSIBLE EN PRIVADO**

Los datos personales y las fotos propias son material que deberías solo compartir en casos puntuales y con personas a las que les tengas verdadera confianza. Dar información sobre tu dirección o dinero es realmente desaconsejable a la hora de navegar por la red. Ten en cuenta


que el lugar donde resides o tus finanzas personales no son de interés realmente para nadie más que aquellos con los que te relacionas directamente. Compartir esos datos puede poner en riesgo no sólo a ti sino a las personas que quieres.



#### **Todo es de todos**

En el momento que publicas algo on line deja de ser de tu propiedad para pasar a ser de dominio público. Aunque lo envíes a través de un chat privado, la persona a quién se lo envíes puede hacer uso de él de forma inapropiada. Nunca se sabe que material que hoy consideras sin importancia en un futuro se convierta en algo que puedan usar en tu contra.

#### **GUÍA DE TRABAJO**



**¡RECUERDA QUE NO TIENES CONTROL SOBRE LO QUE PUBLICAS!**

Algo que es importante es hablar sobre ello:

- Al principio puedes llegar a pensar que te las puedes arreglar tu solo. No esperes a sentirte realmente mal o incómodo

para solicitar ayuda. Busca a una persona en la que realmente confíes y cuéntale cualquier cosa que te parezca extraño con lo que respecta al uso del internet y las redes sociales.

**¡APÚNTATE BIEN CUÁNDO Y  
CÓMO PEDIR AYUDA!**

- **Sientas algo raro:** Nuestra sensibilidad es experta en avisarnos cuando siente un peligro. Si sientes que algo no es absolutamente usual, puede que se esconda detrás algún tipo de amenaza física o emocional.
- **Bloquea y denuncia:** Hay contenidos o mensajes que resultan incómodos o inconvenientes. Puede que vayan directamente dirigidos hacia tu persona o que sean de índole general. En ambos casos debes de informarte del modo en que se pueden bloquear esos lugares o contenidos y buscarla forma de denunciarlos.
- **¿Cómo me protejo?:** La mayoría de los sitios y aplicaciones para comunicarte con los demás contienen sus propias formas de



protección de sus usuarios para no recibir información que no quieren o contenidos de personas determinadas. Búscalas siempre antes de empezar a usarlas para tener tus propios parámetros de uso.

- **Guardar evidencias:** algo que tienes que tener presente para defenderte de un posible abuso en internet es poseer pruebas. Guarda los contenidos o los mensajes que te resulten dudosos y los perfiles desde los que te los hayan mandado, así como las direcciones donde hayas encontrado comentarios fuera de tono o imágenes no adecuadas para tu edad.
- **Piensa antes de publicar:** vuelve a leer o ver cualquier mensaje siempre antes de dar a enviar. Supón que ese mensaje llegara a alguna persona distinta a la que se la estás enviando, si te diera vergüenza o reparo deberías no enviarlo. De igual modo, si estás navegando o jugando por lugares en los que el contenido te parezca intimidante, insultante o denigrante para otras personas, seguramente no sea adecuado para usted.

**ANTE LA VULNERABILIDAD Y CONTENIDOS  
DESAGRADABLES DE LA RED, RECUERDA QUE  
NO ESTÁS SOLO. HAY MUCHA GENTE Y SITIOS  
EN LOS QUE TE PUEDEN AYUDAR.**



- **Personas que te ayudarán:** los padres y los profesores son los primeros en poder prestarte ayuda, pero no son los únicos. Los sistemas de protección a los ciudadanos no están hechos solo para los adultos, existe toda una red de personas encargadas de la protección del menor y de los adolescentes en caso de que sufran cualquier tipo de peligro, no dudes en llamarlas y en acudir a ellas cuando te sientas acosado o intimidado.
- **Sitios donde buscar ayuda:** La propia red de información en línea te servirá para encontrar lugares donde prestan protección. En el sitio de [www.meconectosinclavos.net.gt](http://www.meconectosinclavos.net.gt). También puedes dirigirte a uno de estos organismos especialmente dedicados a la protección de la niñez y la adolescencia en Guatemala.

- Unicef Guatemala <http://www.unicef.org/guatemala/spanish/>
- Procuraduría de los Derechos Humanos [www.pdh.org.gt](http://www.pdh.org.gt)
- ECPAT Guatemala <http://ecpatguatemala.org/>
- Save the Children Guatemala <http://savethechildren.org.gt/>
- Fundación Sobrevivientes. <http://www.sobrevivientes.org/>
- Movimiento Social por los Derechos de la Niñez, Adolescencia y Juventud de Guatemala. <http://www.crin.org/en/library/organisations/movimiento-social-por-los-derechos-de-la-niez-adolescencia-y-juventud-en>
- Programa de Atención, Movilización e Incidencia por la Niñez y la Adolescencia (PAMI) <http://pami-guatemala.org/wp/>
- Ministerio Público <https://www.mp.gob.gt>



## INVESTIGACIÓN ON-LINE

**VEAMOS CÓMO HA RESULTADO TODO EL PROCESO. HAREMOS PAREJAS PARA DISCUTIR LO APRENDIDO Y PLANEAR NUESTRA FORMA DE INVESTIGACIÓN EN LÍNEA.**

Los alumnos van a tener la oportunidad de investigar a través de internet cuál es la realidad con la que se encuentran cuando buscan ayuda en internet. Redactarán sus propios mensajes de ayuda para consultar sobre sus dudas y miedos a través de la red. El profesor creará un chat para que el resultado final de las investigaciones y su mensaje solicitando ayuda sea respondido por el mismo medio a cada uno de ellos.

- Cuando estemos con nuestro compañero veremos lo que hemos aprendido durante la exposición y, de ahí, intentaremos extraer alguna guía para trabajar cuando estemos trabajando en la web.
- Es importante identificar cuáles son los principales lugares que nos puedan suministrar ayuda on line.



**PantallasAmigas.net:** es una iniciativa para la promoción del uso seguro y saludable de internet y las nuevas tecnologías online por parte de los menores. (Cita textual: maestrosdelweb.com)



**Protecciononline.com:** es una organización en Paraguay sin fines de lucro con conocimientos referentes al campo de la TIC y enfocados en evitar delitos o acciones inapropiadas dentro de la web a través de la prevención y la capacitación. (Cita textual: maestrosdelweb.com)



**Alertaenlinea.gov:** en un sitio donde puedes encontrar material e información relativa a los peligros en la red que tiene un contenido especial dedicado a los niños.



**Internet Sano** es un proyecto desarrollado en diferentes países, estos es el sitio de República Dominicana, [www.internet.sano.do](http://www.internet.sano.do), Argentina, [www.internetsano.gov.ar](http://www.internetsano.gov.ar), o Colombia, [www.internetsano.gov.co](http://www.internetsano.gov.co).

Por último, también puedes consultar el siguiente documento redactado por unicef hace poco en <http://www.unicef.org/panama/spanish/Seguridad-en-Internet-Informe-Inocenti.pdf>.



- Después de la investigación, ya pueden realizar la consulta o duda por la que les gustaría recibir información o ayuda.
- Tras terminar el laboratorio, el profesor en la clase hará un compendio de los principales casos expuestos por los alum-

nos en sus preguntas y los resultados de la investigación. Es importante que cuente con la reflexión y comentarios de los propios alumnos durante la exposición, haciéndoles participar cuando se trate de sus comentarios.

# EL USO INADECUADO DEL INTERNET

RÚBRICA PARA EVALUAR  
EL TEXTO REALIZADO EN EL MÓDULO 3

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Categoría	Excelente ( 25)	Bueno (20)	Bueno (15)	Deficiente (10)
<b>Ortografía, puntuación y gramática</b>  /25	El resumen no presenta, errores de puntuación, ortografía, uso de mayúsculas. El resumen no presenta errores gramaticales (concordancia, tiempo, caso, número, uso de pronombres).	El resumen presenta 1 ó 2 errores gramaticales u ortográficos. Se evidencian 1 o 2 errores típicos, pero en general, la redacción es correcta.	El resumen presenta 3 ó 4 errores gramaticales u ortográficos. Presenta errores de puntuación, ortografía, pero tiene un uso correcto de las de mayúsculas. Presenta 3 o 4 errores gramaticales (concordancia, tiempo, caso, número, uso de pronombres).	El resumen presenta más de 4 errores gramaticales u ortográficos. Presenta errores de puntuación, ortografía, uso de mayúsculas (errores mecánicos). Presenta más de 4 errores gramaticales (concordancia, tiempo, caso, número, uso de pronombres).
<b>Organización de ideas</b>  /25	Las ideas son puestas en un orden lógico y la forma en que son presentadas mantiene el interés del lector. Una variedad de transiciones bien pensadas fue usada. Estas claramente demuestran cómo están conectadas las ideas.	Las ideas son puestas en un orden lógico, pero la forma en que son presentadas o introducidos algunas veces hace al escrito menos interesante. Las transiciones claramente demuestran cómo están conectadas las ideas, pero hay muy poca variedad.	Las ideas no están en un orden lógico o esperado, y distraen al lector. Las transiciones funcionan bien, pero las conexiones entre otras ideas son confusas.	Las ideas no están en un orden lógico o esperado. Hay poco sentido de organización en el escrito. Las transiciones entre las ideas no son claras o no existen.
<b>Comprensión del tema</b>  /25	El resumen contiene todos los hechos certeros sobre el tema. Utiliza solo 1-2 oraciones para describir claramente una idea.	El resumen contiene algunos de los hechos certeros sobre el tema. Utiliza más de 2 oraciones para describir claramente una idea.	El resumen contiene pocos de los hechos certeros sobre el tema. Utiliza más de 3 oraciones para describir claramente una idea.	El resumen no contiene hechos certeros sobre el tema. Utiliza más de 4 oraciones para describir claramente una idea.
<b>Exposición de las ideas</b>  /25	Las ideas son expresadas en una manera clara y organizada. El resumen incluye la idea principal y los detalles más importantes del texto. El resumen incluye detalles importantes del inicio, desarrollo y el final del texto.	Algunas de las ideas son expresadas en una manera clara y organizada. El resumen incluye la idea principal y solo incluye algunos de los detalles más importantes del texto. El resumen incluye detalles importantes del inicio, desarrollo y final del texto.	Pocas de las ideas son expresadas en una manera clara y organizada. El resumen incluye la idea principal y no incluye los detalles más importantes del texto. El resumen incluye detalles importantes del inicio, desarrollo del texto.	Ninguna de las ideas es expresada en una manera clara y organizada. El resumen no incluye la idea principal y no incluye los detalles más importantes del texto. El resumen no incluye detalles importantes del inicio, desarrollo del texto.

**TOTAL**

Observaciones: \_\_\_\_\_

---



---



---



---

## ANEXO 1

# Competencias en el Curriculum Nacional Base (CNB)

Las competencias específicas diseñadas para la guía se adecuan con las siguientes competencias del CNB.

## PRIMARIA

Se toma de los cursos de segundo a sexto, dado que se empezaría con niños de 8 años en adelante.

### COMUNICACIÓN Y LENGUAJE L 1

#### COMPETENCIAS 3

2°. <i>Utiliza el lenguaje no verbal como un auxiliar de la comunicación oral en la manifestación de sus ideas, sentimientos y emociones.</i>	3°. <i>Utiliza elementos del lenguaje no verbal en el análisis de expresiones emitidas en otros lenguajes y por diferentes interlocutores (as).</i>	4°. <i>Interpreta mensajes verbales, textos icónicos e íconoverbales propios de su entorno sociocultural.</i>	5°. <i>Produce mensajes verbales, no verbales, icónicos e ícono-verbales como apoyo a las actividades planeadas en los proyectos de aprendizaje.</i>	6°. <i>Interpreta información transmitida por sistemas de comunicación verbal y no verbal y los procedimientos de persuasión y disuasión utilizados por los medios de comunicación masiva.</i>
---	---	---	--	--

#### COMPETENCIAS 8

2°. <i>Utiliza el lenguaje oral y escrito para adquirir información con respecto a los elementos de la vida cotidiana.</i>	3°. <i>Aplica las herramientas del lenguaje oral y escrito además de recursos diversos en la investigación y en la generación de nuevos conocimientos.</i>	4°. <i>Organiza la información de acuerdo con las características estructurales, formales y de contenido de diferentes tipos de texto.</i>	5°. <i>Utiliza estrategias que le permiten organizar la información esencial de fuentes escritas y tecnológicas.</i>	6°. <i>Elabora textos de apoyo integrando datos obtenidos en las fuentes de información para la realización de actividades y tareas de aprendizaje.</i>
--	--	--	--	---

### CIENCIAS SOCIALES

#### COMPETENCIAS 5

4°. <i>Utiliza la curiosidad, la experiencia personal y los saberes de su comunidad como medios de aprendizaje.</i>	5°. <i>Utiliza los saberes y procesos de investigación social como medio de aprendizaje para dar respuestas a interrogantes personales.</i>	6°. <i>Aplica saberes y procesos de investigación social en la adquisición de conocimientos, en los diferentes ámbitos en que se desenvuelve.</i>
---	---	---

## PRODUCTIVIDAD Y DESARROLLO

### COMPETENCIAS 2

<p>4°. Utiliza la comunicación como elemento facilitador del logro de calidad en sus producciones personales.</p>	<p>5°. Utiliza sistemáticamente controles en el proceso permanente de mejora de la calidad en los resultados de sus actividades productivas.</p>	<p>6°. Establece la relación entre la aplicación de medios de investigación social y los métodos de resolución de problemas para la mejora permanente de su entorno.</p>
---	--	--

## SECUNDARIA

### COMUNICACIÓN Y LENGUAJE L1

#### COMPETENCIAS 6

<p>1°. Elabora textos, gráficos y otros recursos, a partir de información obtenida en medios escritos.</p>	<p>2°. Elabora textos, gráficos y otros recursos, a partir de información obtenida de medios de comunicación masiva y de medios electrónicos.</p>	<p>3°. Elabora textos, gráficos y otros recursos para presentar información en foros, debates y otras formas de discusión y análisis de información escrita.</p>
--	---	--

### SUB ÁREA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

#### COMPETENCIAS 3

<p>1°. Selecciona de entre las Tecnologías de la información y la comunicación las que proporcionan la información pertinente con respecto a temas específicos.</p>	<p>2°. Selecciona de entre las herramientas tecnológicas, las apropiadas para comunicar la información.</p>	<p>3°. Aplica conocimientos de las Tecnologías de la información y la comunicación al presentar creativamente en forma de proyectos, soluciones a necesidades personales y comunitarias.</p>
---	---	--

### CIENCIAS SOCIALES Y FORMACIÓN CIUDADANA

#### COMPETENCIAS 3

<p>1°. Practica los valores, deberes y derechos inherentes a todas las personas sin distinción de ninguna clase (origen, grupo étnico, color de piel, género, idioma, posición económica, filiación política o religiosa) que fortalecen el respeto mutuo, la democracia y la cultura de paz.</p>	<p>2°. Promueve el logro de metas conjuntas en el marco de la participación ciudadana, en los ámbitos familiar y público.</p>	<p>3°. Propone estrategias en que las y los jóvenes puedan contribuir en el proceso de construcción de la ciudadanía.</p>
---	---	---

## ANEXO 2

# Actividades sugeridas para primaria

1. Modalidades de intercambio de información que afiancen la reformulación del mensaje: diálogo, entrevista, exposición, foros, mesa redonda, lluvia de ideas, espacios de libre expresión, discusión, argumentación, juicio.
2. Desarrollar el vocabulario por medio de juegos lingüísticos: crucigramas, sopas de letras, encadenamientos, palabras cruzadas, dominós, rompecabezas, ruletas alfabéticas, alfabeto móvil, entre otros.
3. Completar versos, buscar relaciones, crear rimas, figuras de palabra, entre otros.
4. Consultar y conseguir la información requerida en los medios tecnológicos y otros, como parte de sus trabajos de investigación, de estudio y para comunicarse con otras personas.
5. Organizar un rincón de aprendizaje del área con materiales de lectura: instrumental, informativa y literaria en donde los estudiantes sean parte activa, reflexiva y propositiva de su aprendizaje
6. Implementar el ambiente cooperativo en el salón de clases: organización del espacio y el tiempo, creación consensuada de grupos de trabajo, diseño de códigos de comunicación, asignación de responsabilidades, deberes y derechos.
7. Construir textos de carácter personal: diario, agenda, historias ilustradas, álbumes, entre otros.
8. Elaborar un sitio web con textos, dibujos, planes, bosquejos. La observación de ellas permitirá al o a la docente evaluar acertadamente el trabajo productivo del o la estudiante.
9. Leer, escuchar y analizar críticamente textos de las páginas web.
10. Producir textos en redes sociales de diversa índole orientándose con el formato típico de cada uno de ellos para el mural del curso.
11. Editar y publicar post escolares valorando el trabajo individual y cooperativo.
12. Visitar centros o academias de estudios de Informática.

## ANEXO 3

# Actividades sugeridas para básico

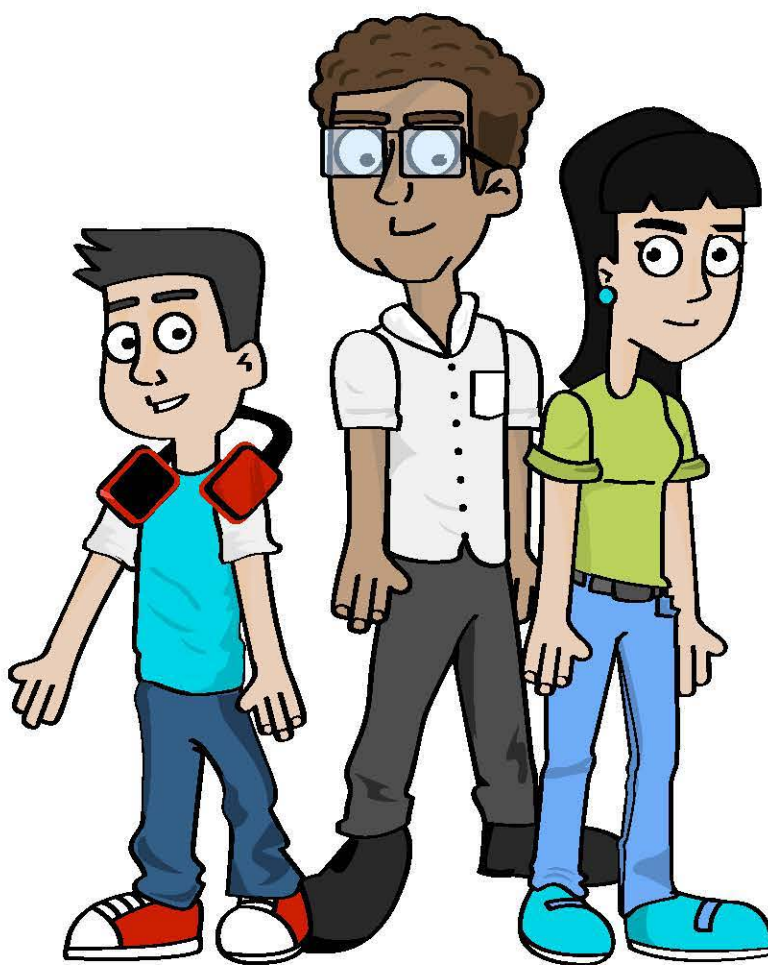
1. Recomendar a los alumnos algunos sitios de Internet (portales, páginas Web, revistas electrónicas, diccionarios, buscadores...). Solicitar que revisen artículos referidos a experiencias de aplicación de las tecnologías de la comunicación, disponibles en Internet.
2. Elaborar presentaciones utilizando un presentador de diapositivas para exponer los resultados de una investigación. Orientar a las y los estudiantes para que busquen información en Internet, enciclopedias multimedia, libros y otras fuentes de información; la seleccionen, la registren, la analicen y la presenten siguiendo criterios de investigación.
3. Integrar diferentes áreas en un proyecto cooperativo y generar ideas que orienten el trabajo a realizar. Es importante que los proyectos que se generen busquen soluciones que se centren en el bien común. La generación de proyectos cooperativos permite partir de la definición de un problema con el planteamiento de una

pregunta inicial y la identificación de lo que se necesita indagar para resolverlo, elaborar un plan de investigación que oriente la búsqueda y el análisis de la información pertinente en la solución del problema, formular preguntas que conduzcan a una solución, identificar y localizar fuentes de información adecuada y confiable y evaluar la calidad de la información obtenida.

4. Análisis de documentos de naturaleza diversa. Los documentos son proporcionados a las y los estudiantes con el fin de trabajar en la comprensión de un tema específico.
5. Identificación de fuentes primarias como fotos, ropa, juguetes, diplomas, entrevistas realizadas a sus padres, abuelos o abuelas.
6. Es importante que la formulación de las preguntas o los problemas que se les presenten a las y los estudiantes, refuercen el desarrollo del pensamiento crítico. Debe favorecerse las preguntas o situaciones problemáticas a resolver, que fomenten la reflexión, la formulación de opiniones personales, la explicación de ciertos fenóme-

nos con las propias palabras de las y los estudiantes.

7. Organización de formas de expresión oral y de intercambio de información, tales como mesas redondas, foros, debates, entrevistas, otros.
8. Realización de dramatizaciones que incluyan el conocimiento del significado y la interpretación de pautas gestuales e iconográficas propias del problema en estudio.
9. Intercambio de escritos entre grupos pequeños de estudiantes para revisión y auto corrección.
10. Aplicación de habilidades para construir sus ideas sobre el contenido que le interesa. Debe tener la oportunidad de plantearse preguntas, decidir qué es lo importante y qué es secundario. Es un proceso interno que es imprescindible enseñar.
11. Análisis crítico y semiológico de afiches, textos publicitarios, publicaciones periódicas, murales, otros.
12. Aplicación con creatividad de recursos digitales, en las diferentes actividades escritas u orales, en forma grupal o individual.





# GUÍA DE CIBER-RIESGOS PARA EDUCADORES



ME CONECTO  
SIN CLAVOS

Hagamos un internet más seguro



SECRETARÍA CONTRA  
LA VIOLENCIA SEXUAL,  
EXPLOTACIÓN Y TRATA  
DE PERSONAS

